DM 4,- Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Nr. 7/2000 Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

NUMMER 7/2000

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

Die große Schmetterlings-Tafel

Besuch der netten Neffen

Der Naturschlümpf stellt vor:
Schmetterlinge – bunte Wunder der Natur

© Peyo

4 394516 204004 07

Anzeige

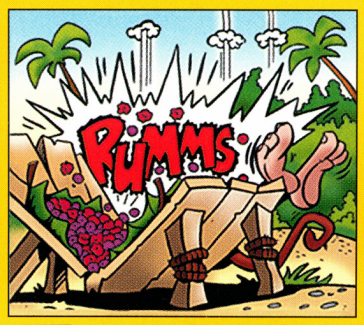
kaba®

Kaba. Da ist der Bär los.

BERRY UND DIE BRUCHLANDUNG

Wie jeden Morgen sitzt Tim an seinem Lieblingsplatz in der Küche und rührt leckeren Kaba in seine Milch. Dabei passiert ihm etwas sehr Merkwürdiges ...

Durch den Kaba-Strudel kommt er in Berrys Plantagenwelt.

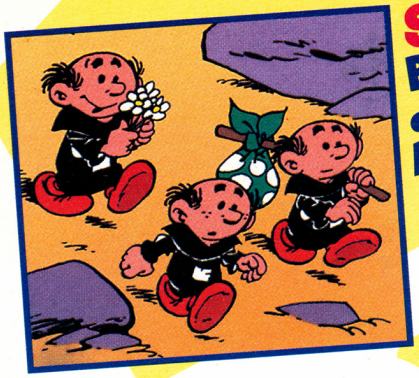


Oh je, das kann doch niemand mehr sortieren. Macht nix, denn Berry hat schon eine bessere Idee.

Neu! Nur für kurze Zeit: die sommerfruchtige Erfrischung!

http://www.kabawelt.de

In diesem Heft:



Seite 4 Besuch der netten Neffen

Seite 12 Für Rateschlümpfe
15 Unterschiede

Seite 22 Für Rechenschlümpfe
Knifflige Fragen

Seite 23 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Der wandernde Händler

Seite 26 Für Rateschlümpfe
Ein Blumenstrauß für Schlumpfinchen

Seite 27 Comic: Zu viel des Guten
Zwerge können sehr hilfreich sein, wie der Gärtnerschlumpf merkt. Leider hat die Sache einen Haken...

Seite 32 Für Rateschlümpfe
Schlumpfiges Theaterstück

Seite 34 Schlumpfst du den schon?
Witze, Vorschau, Impressum

Seite 35 Schlumpfereien
Pech gehabt

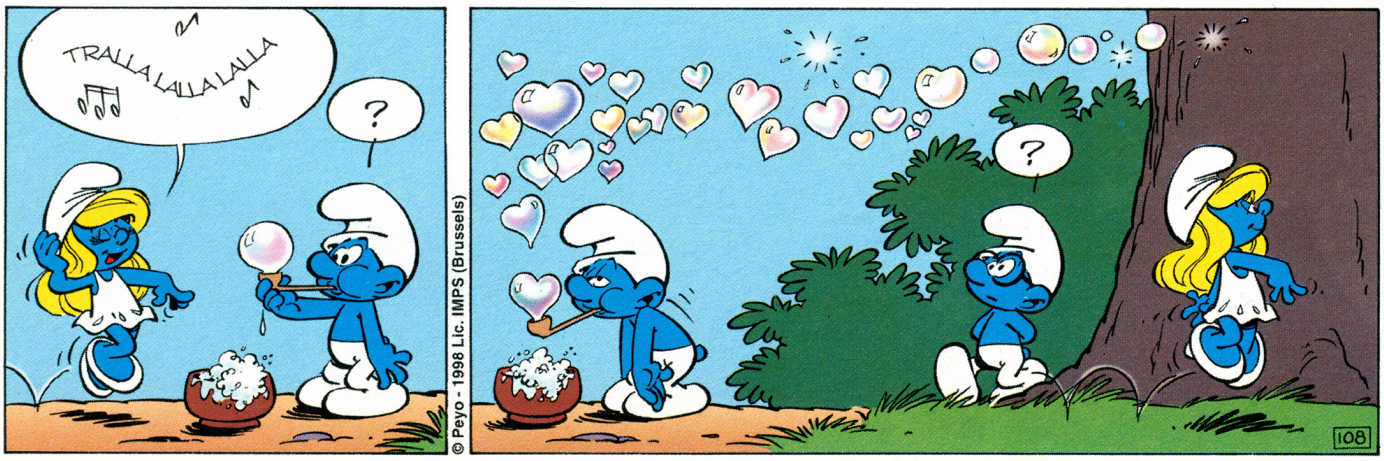
„Zeigt nie einem Fremden den Weg in unser Dorf!“, sage ich immer. Aber meine lieben Schlümpfe können ja nicht hören und bringen gleich drei Besucher mit. Ausgerechnet die Neffen von Gurgelhals. Aber blättert um und lest selbst...

Seite 16 Der Naturschlumpf stellt vor:
Schmetterlinge – bunte Wunder der Natur

© Peyo - 2000

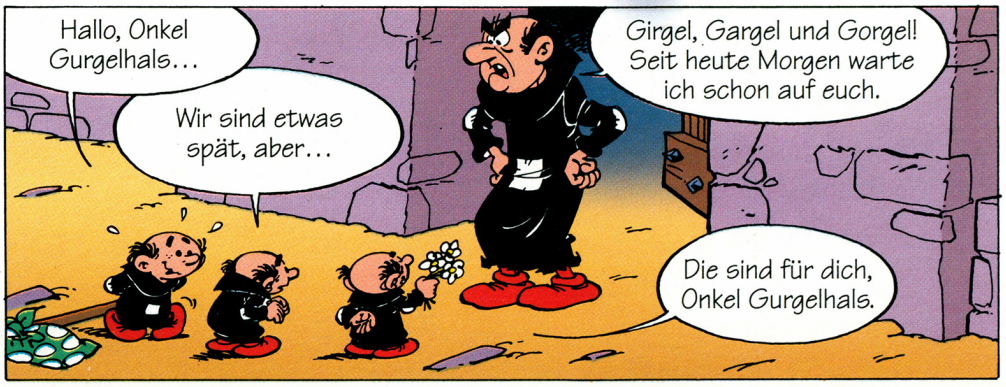
EXTRA: Große Schmetterlings-Tafel

Seite 17 Preisausschreiben
Viele schlumpfige Preise zu gewinnen:



© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Besuch der netten Neffen

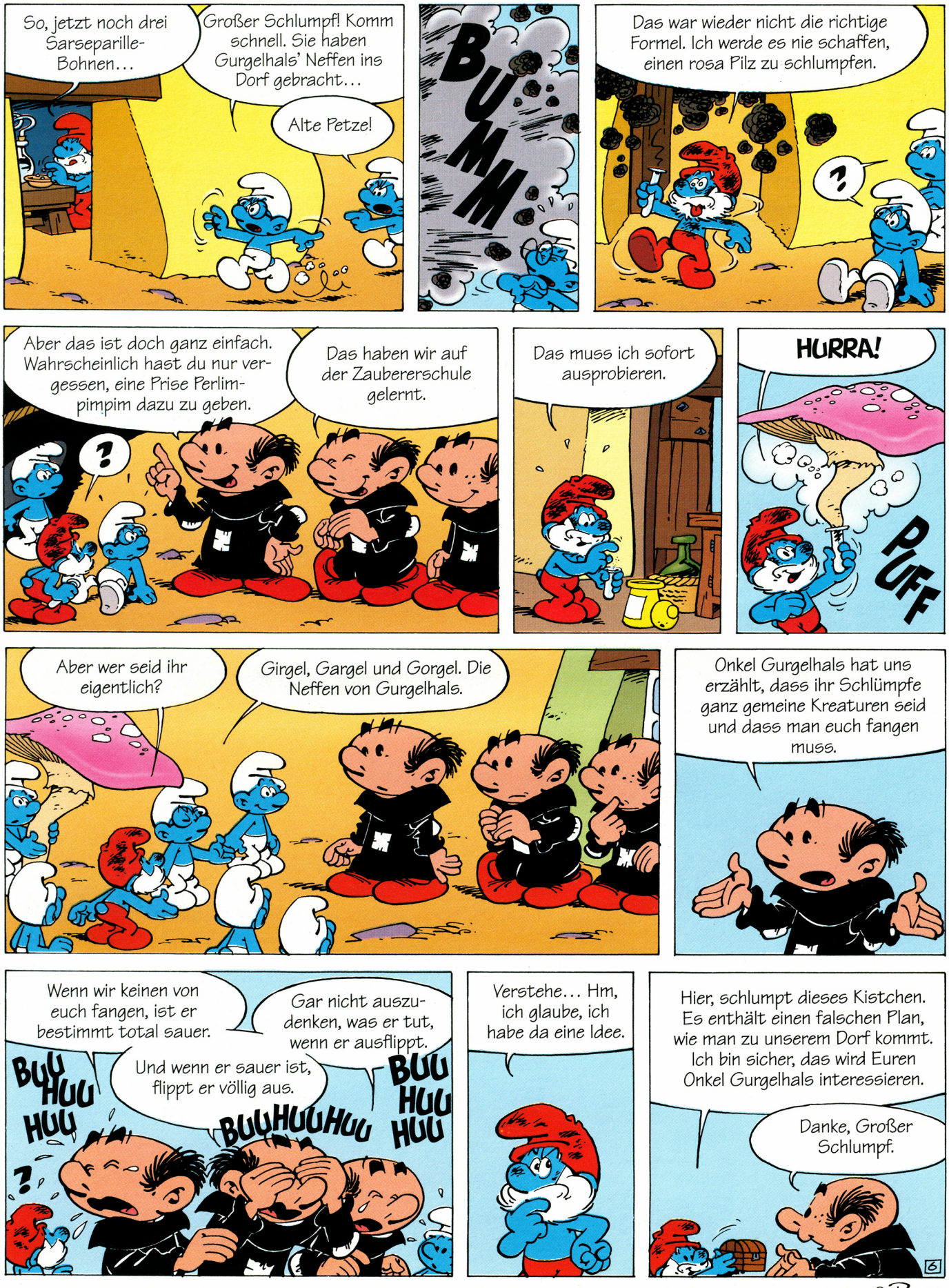


Lasst uns keine Zeit verlieren. Machen wir uns an die Arbeit und fangen einen Schlumpf. Gebt ein Signal, wenn ihr einen seht, und dann wartet auf mich. Habt ihr das begriffen?
Ja, Onkel Gurgelhals.
Ich habe Angst vor diesen... Schlümpfen.
Nehmt diesen Weg. Ich gehe hier lang. Und haltet die Augen offen.
Äh... ja, Onkel Gurgelhals.
Sie schlumpfen direkt auf uns zu. Versteckt euch unter der Vogelscheuche. Ich habe eine Idee.
!
BUUHUUH
BUUHUU
HILFE! EIN RIESIGER SCHLUMPF! LAUFT UM EUER LEBEN!
POOÖÖT
HI HIHI!
HIHI HI!
BUUH!
HUCH!
PLAF
Rette uns, Onkel Gurgelhals. Ein riesiger Schlumpf will uns fressen.
Flachköpfe! Das ist doch nur eine Vogelscheuche. Da seht ihr, wie hinterhältig diese Schlümpfe sind.
Gurgelhals hat uns entdeckt. Nichts wie weg hier, macht schon.
Jetzt zeige ich euch, wie man einen Schlumpf fängt. HAHAHA!
© Peyo

Das Gebüsch ist nicht dicht genug. Gleich hat er uns.
Jetzt seid ihr fällig, ihr blaues Kroppzeug! HA HA HA HA!
AUA! AUTSCH!
KRAACK
Aua! Autsch! Aua! Zieht mir die Dornen raus. Und wehe, wenn einer von euch lacht ...
Seht mal. Ich glaube, die Katze hat etwas entdeckt...
RZZZ
MIAAU
SNIF SNIF
Lasst mich machen. Gleich hab ich sie. Hehehe.
ZUFF
!?!
!
GRUU GRRR GROM
Rette sich wer kann! Das ist ein Luchs.
HAAAAA!
HAAAAA!
GRRRRR RRR
KLONG
DZOiiiiNG
Ahh! Verflixt und zugenäht! Ich bin in eine meiner eigenen Fallen getappt.
?!
© Peyo
3

KSSS
KSS
GRR
GRRRR
RAAARGL
KRACK
BUMM
PLAF
BOK
Ein Glück. Den Luchs haben wir abgehängt.
Ich habe Angst. Dieser Wald ist unheimlich.
Weiß jemand, wo wir sind?
Ich glaube, wir müssen in diese Richtung.
Nein, in diese.
Ich bin müde.
GÄHN!
Etwas später...
Wir haben uns verlaufen.
BUHUHU BUÄÄÄH...
Ruhen wir uns etwas aus.
Die Luft ist rein. Schlumpfen wir zurück ins Dorf.
?
RZZZ SCHNARCH
Psst. Hört mal.
Das sind doch die drei Neffen von Gurgelhals. Die schlafen wie die Murmeltiere.
?
HHRO
ZZZ
RZZZ
CHI
PÜÜ
© Peyo
4

Aufgewacht, ihr Schlafmützen! Hihihi.
Hä? Aber... wer seid ihr?
Schlümpfe natürlich.
SCHLÜMPFE!
RAAAH! Girgel... Gargel... Aufwachen! Wir werden von Schlümpfen überfallen!
?!
?
!
?
SCHLÜMPFE!
HAAAA
Ich hab Angst.
Bitte tut uns nichts.
Ihr braucht keine Angst zu haben. Wir Schlümpfe schlumpfen niemandem etwas.
?
Onkel Gurgelhals hat aber gesagt, ihr Schlümpfe seid ganz gemeine...
Er hat euch angelogen.
Ihr wollt uns wirklich nichts tun?... Tja, eigentlich seht ihr auch gar nicht böse aus...
Gut erkannt.
MIAAAU
HAAAAAAAAA
LASS SOFORT DEN SCHLUMPF LOS, AZRAEL!
!
HARNNG
BÖSE KATZE!
PIFF
PAFF
PAFF
MIAAAAU!
HAU AB!
Du hast mir das Leben gerettet. Das muss ich dem Großen Schlumpf schlumpfen...
MIAAU
Und wenig später...
Da vorne ist unser Dorf. Hier wohnen wir.
Stören wir auch nicht?
Der Große Schlumpf ist bestimmt nicht begeistert, dass ihr ihnen unser Dorf zeigt.
Ach, hör schon auf. Schließlich haben sie dich gerettet.
© Peyo
5


So, jetzt noch drei Sarseparille-Bohnen...
Großer Schlumpf! Komm schnell. Sie haben Gurgelhals' Neffen ins Dorf gebracht...
Alte Petze!
BUMM
Das war wieder nicht die richtige Formel. Ich werde es nie schaffen, einen rosa Pilz zu schlumpfen.
?
Aber das ist doch ganz einfach. Wahrscheinlich hast du nur vergessen, eine Prise Perlimpimpim dazu zu geben.
Das haben wir auf der Zaubererschule gelernt.
?
Das muss ich sofort ausprobieren.
HURRA!
PUFF
Aber wer seid ihr eigentlich?
Girgel, Gargel und Gorgel. Die Neffen von Gurgelhals.
Onkel Gurgelhals hat uns erzählt, dass ihr Schlümpfe ganz gemeine Kreaturen seid und dass man euch fangen muss.
Wenn wir keinen von euch fangen, ist er bestimmt total sauer.
Gar nicht auszudenken, was er tut, wenn er ausflippt.
Und wenn er sauer ist, flippt er völlig aus.
BUU HUU HUU
BUUHUUHUU
BUU HUU HUU
?
Verstehe... Hm, ich glaube, ich habe da eine Idee.
Hier, schlumpt dieses Kistchen. Es enthält einen falschen Plan, wie man zu unserem Dorf kommt. Ich bin sicher, das wird Euren Onkel Gurgelhals interessieren.
Danke, Großer Schlumpf.
6

© Peyo

Viel Glück!
Danke.
Wir schlumpfen euch die Augenbinden erst dann ab, wenn ihr den Weg in unser Dorf mit Sicherheit nicht mehr findet.
Zwei Stunden später ...
Ist es noch weit?
Schlumpft immer genau geradeaus.
Ist es noch weit?
Immer geradeaus.
Und noch später...
So, von hier aus ist es nicht mehr weit bis zum Turm eures Onkels. Lasst euch aber nichts anmerken.
Noch mal vielen Dank. Es war schön, euch kennenzulernen.
Ui, da ist er ja schon.
Lasst mich reden.
Soso, da seid ihr ja endlich. Kommt ihr immer so spät nach Hause?
GRRRR
Und natürlich habt ihr nicht einen einzigen Schlumpf gefangen. Ihr Versager!
Stimmt nicht ganz. Wir hatten einen Schlumpf gefangen, und ... äh...
Aber er ist uns entwischt.
Er hatte dieses Kistchen bei sich.
Ein Kistchen? Zeigt mal her.
© Peyo
GEHEIMER PLAN VOM WEG INS SCHLUMPF-DORF
7

Hurra! Danach habe ich schon lange gesucht! Ein Plan mit dem Weg zum Dorf der Schlümpfe!
Ihr könnt euch verpieseln. Ich habe jetzt etwas Besseres zu tun, als Zauberer aus euch zu machen. Harr Harr.
Tschüss, Onkel!
Viel Glück.
Ha haha.
Hahaha. Hihihi.
Und hier ist euer Zauberdiplom. Mit einem Siegel von Homnibus. Eure Eltern werden stolz auf euch sein.
Auf Wiedersehen. Vielen Dank für alles.
Ich fass es nicht!
Bis bald.
Zur gleichen Zeit...
Das ist die große Eiche, die auf dem Plan eingezeichnet ist. Mal sehen... Von hier aus 20 Schritte nach Osten. Hahaha, die Schlümpfe werden sich wundern... Ich komme!
HAAAAAAAA
PLUFF
Alles klar... Der Wasserfall ist auch auf der Karte eingezeichnet. Hehehe.
Dornengebüsch... Hier bin ich richtig.
Dahinter muss das Schlumpfdorf liegen.
ZUFF
LUCHSE!!! NEEEiiiiiN! HAAAAAAAAAA!!
GROM GRRR PFFT
PFFT
SCHH
MiAU GRRR
HAHA HA
HiHi Hi
ENDE
© Peyo

Lösungen:

1: die Brille des Brillenschlumpfs, **2**: der Bart des Kutschers, **3**: die um das Fass gewickelten Stricke, **4**: das Astloch im Fass, **5**: eine Dachstütze des Turms hinter dem Fass, **6**: das Geschirr des Pferdes, **7**: die Anzahl der Näpfe neben dem Rad, **8**: der Ast ganz oben rechts, **9**: der Flicken im Zeltdach darunter, **10**: der Bart des Händlers rechts, **11**: die Richtung eines Balkens im Fachwerk, **12**: der Schornstein des Hauses dahinter, **13**: die Anzahl der Speichen des Rades, **14**: die Länge des Stegs darüber, **15**: die Zahl der Äpfel auf dem Marktstand.

Anzeige

MECCANO

Bau dir deine CITY Welt!

Jetzt!
... mit super **Preisausschreiben**
bei deinem Spielwaren-Händler!

Super!

Klasse!

Wow!

MECCANO Deutschland GmbH, Max-Planck-Str. 39B, 50858 Köln

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Schmetterlinge – bunte Wunder der Natur

Schmetterlinge gehören wohl zu den schönsten Wesen der Natur. Wie schwerelos flattern sie mit zarten bunten Flügeln über Wiesen und Gärten von Blüte zu Blüte. Und abends zieht in Städten und Dörfern das Licht der Laternen bepelzte Nachtfalter an.

ÜBER HUNDERTTAUSEND ARTEN flattern über allen Kontinenten. Innerhalb der Insekten bilden die Schmetterlinge eine eigene Ordnung. Von anderen Fluginsekten unterscheiden sie sich dadurch, dass ihre Flügel mit winzigen Schuppen bedeckt sind. Unter dem Kopf haben sie einen dünnen Saugrüssel, der wie eine Uhrfeder eingerollt werden kann. Wenn die Schmetterlinge auf Blüten sitzen und Nektar saugen, rollen sie diesen Rüssel aus und können mit ihm sogar in die kleinsten Hohlräume hineinfahren.

IHRE GROSSEN NETZAUGEN setzen sich je nach Art aus bis zu 30.000 Facettenlinsen zusammen. Die fadenähnlichen Fühler sind empfindliche Riechorgane. Nachtfalter haben gefiederte oder gekämmte „Antennen", die eine bessere Orientierung in der Dunkelheit ermöglichen. Die Gruppe der Nachtfalter umfasst etwa 150.000 Arten. Ihre Färbung ist meist unauffälliger als die der Tagfalter. So sind sie von Feinden, die nachts auf Insektenjagd gehen, schwerer zu erkennen.

RUND EINE MILLION STAUBFEINE FARBSCHUPPEN bedecken die vier im Verhältnis zum Körper großen rundlichen Flügel, die während des Fluges durch besondere Haftorgane zu zwei Tragflächen verbunden werden. Diese Schuppen verleihen dem Schmetterling seine Färbung und Zeichnung.

AN DEN LANGEN SCHLANKEN BEINEN sitzen hochempfindliche Geschmacksorgane, die zigtausendmal besser schmecken können als die beste menschliche Feinschmeckerzunge. Schon bei der Landung auf einer Blüte verraten sie dem Schmetterling das besondere Aroma des Nektars. Aus den duftenden Säften der Blütenpflanzen besteht die Nahrung fast aller Schmetterlinge.

DIE GRÖSSTE ARTENVIELFALT ist in den Tropen anzutreffen, den feucht-heißen Gebieten am Äquator. Ob die Farbmuster im tropischen Regenwald als Tarnung dienen oder dazu, einen Geschlechtspartner anzulocken, wissen wir nicht.

HÄUFIG IST DIE FÄRBUNG AUCH EINE WARNUNG für Feinde: Ich bin ungenießbar! Wenn Schmetterlinge in der Ruhestellung ihre Flügel senkrecht über dem Körper zusammenklappen, sind sie oft kaum zu erkennen. Die bunte Oberseite der Flügel verschwindet und die tarnfarbene Unterseite erscheint – ein einfacher aber wirkungsvoller Trick gegen Schmetterlingsjäger.

Zum Größenvergleich: unser heimisches Tagpfauenauge, das ca. 6 cm groß ist.

Die Raupe des Atlasspinners wird bis zu 10 cm lang.

Nachtfalter haben besonders gute Augen. Außerdem noch große Fühler, um sich in der Dunkelheit zielsicher zurechtzufinden.

Zwischen 16 und 30 cm Flügelspannweite haben die größten Nachtfalter der Welt: Die südamerikanische Graue Rieseneule und der hier in Originalgröße abgebildete Atlasspinner. Er flattert in Indien, Malaysia und Indonesien.

Dieses „Borstenvieh" ist ein Nachtfalter, der Cecropia Spinner.

Die Spannerraupe hat weniger Fußpaare und die nur vorne und hinten. Es sieht ulkig aus, wenn sie sich fortbewegt.

Eine Schalbenschwanzraupe verpuppt sich und schlüpft mit dem Kopf nach oben. Bevor es aber so weit ist, wird ihr Raupenkörper völlig aufgelöst: Keines seiner Organe ist für ein Schmetterlingsleben geeignet – sie verflüssigen sich und allmählich bildet sich der Falter heraus. Die Puppenhülle wird durchsichtig, die Nähte platzen, der Falter pumpt sich auf und zwängt sich ins Freie. Dieser Erdbeerbaumfalter hängt mit dem Kopf nach unten (Stürzpuppe) und dreht sich erst nach dem Schlüpfen. Die Flügel sind erst Stunden später trocken und flugtauglich.

Raupen -Vielfalt

Einige dieser „Pelztierchen" wie z.B. die Schwammspinner-Raupe (unten) haben giftige Haare, die beim Menschen zu Hautausschlägen führen können.

Die Tigermotte ist eine Bärenspinnerart.

Aus diesem spitzenartigen Gebilde wird der „Erzherzog".

Die Raupe des Gabelschwanzes erschreckt ihre Feinde mit einem „Gesicht". Außerdem verspritzt sie Ameisensäure.

Auch das ist eine Schwalbenschwanz-Raupe. Sie gehört zu einer Malaysischen Art.

Große Schmetterlings-Tafel

Die Schlümpfe

Sieh dich doch mal um – im Garten, beim nächsten Waldspaziergang – dann erkennst du einige der hier abgebildeten heimischen Schmetterlinge. Und einen der hier teilweise schwarz unterlegten Nachtfalter hast du sicher schon mal abends um eine Lampe oder das Windlicht auf dem Balkon schwirren sehen. Achtung: Die mit einem Sternchen * versehenen Schmetterlinge sind vom Aussterben bedroht und deshalb gesetzlich geschützt!

Schwalbenschwanz (6–9 cm, April bis August)

Großer Feuerfalter (3–4 cm, April bis August)

Großer Fuchs (5,4–6,6 cm, Juli bis Oktober)

dunkle Schwalbenschwanzart (bis 8 cm, Küstennähe oder Bergkuppen)

Segelfalter (7–8,5 cm, Mai bis August)

Kleiner Fuchs (4,5–5,2 cm, Juni bis Oktober)

Großer Schillerfalter (6,4–8 cm, Juli bis August)

Kleiner Schillerfalter (6,5–7 cm, April bis September)

Geißkleeblläuling (2,8–3,4 cm, Mai bis September)

Brauner Würfelfalter oder Frühlings-scheckenfalter (3–4 cm, Mai bis August)

Apollofalter (5–10 cm, Mai bis September)*

Hauhechelbläuling (2,5–3,3 cm, April bis Oktober)

Großer Kohlweißling (5,6 – 6,7 cm, Mai bis September)

Zitronenfalter (5 – 6 cm, April bis Juli)

Eichenzipfelfalter (2,5–3 cm, Juni/Juli)

Distelfalter (5,5–7 cm, ab April)

Großer Perlmutterfalter (5–6,5 cm, Juni bis August)

Großer Eisvogel (bis 8 cm)

Tagpfauenauge (5,5–6,8 cm, Juni)

C-Falter (4,5–5,5 cm, ab März)

Admiral (5,6–6,8 cm, Mai bis Oktober)

Admiralsart (bis 8 cm, Nord-u. Südamerika)

Kleines Nachtpfauenauge (5–8 cm, ab April)

Monarch (7,5–10 cm, September)*

Landkärtchen (3–4 cm, April bis Anfang Juli)

Kleiner Weinschwärmer (bis 5 cm, Mai bisJuli)

Abendpfauenauge (7,5–9,5 cm, Mai bis Juli)

Aurorafalter (3,5–5 cm, März bis Juli)

Trauermantel (6–7,3 cm, Juni bis Herbst)

Zitronen- oder Gelbspanner (3–4 cm, April bis Oktober)

Nachtschwalbenschwanz (5–6 cm, Juni bis Juli)

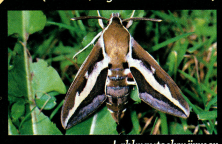
Osterluzeifalter (5 cm)

Taubenschwänzchen (bis 5 cm, tagaktiver Nachtalter)

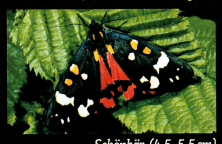
Eichenspinner-Weibchen (6–9 cm, Mai bis August)

Eichenspinner-Männchen (kleiner als Weibchen, Mai bis August)

Birkenspanner (4,5–6 cm, Juni bis September)



Labkrautschwärmer (bis 7,5 cm, Mai bis September)



Schönbär (4,5–5,5 cm)

Blutbär oder Jakobskrautbär (3,5–4,5 cm, Mai bis Juli)

BASTEI Jugend

SCHLUMPFIGE PREISPARADE

je 3x Schlümpfe-Bettwäsche von biberna

je 5x Lampe „Schlumpfine“ und CD „Die Schlümpfe – total abgespaced“ von EMI Electrola

6x 2 Videos von „Feivel der Mauswanderer“ von edelkids

10x Tattoo Painter von Kreul

6x Spiel „Vorbild Natur“, neu aus der „bionik“-Reihe von Ravensburger

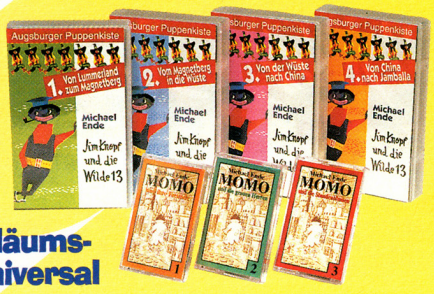
3x Gameboy-Spiel „Pokémon schnapp sie dir alle!“ von Nintendo

3x Buch „Der Tag der seltenen Sachen“ aus dem Verlag Sauerländer

8x Buch „Die Biene“ aus der neuen Tier-bibliothek vom Esslinger-Verlag

5x CD „Janosch – Der Josa mit der Zauberfiedel“ von Deutsche Grammophon

6x die Michael Ende Kombination: 4 Videos „Jim Knopf und die wilde 13“ (Folge 1-4) und 3 MCs „Momo“ (Folge 1-3) Jubiläums-Edition von Universal



4x CD-ROM Was ist Was Quiz 1: „Ritter“ von Tivola

8x Spiel „Das große Schlümpfe-Rennen“ von Noris Spiele

Wenn du einen dieser Preise gewinnen möchtest, musst du nur diese Frage beantworten:

Welchen gemeinsamen Namen haben ein Vogel und ein Schmetterling?

		S	V		G		

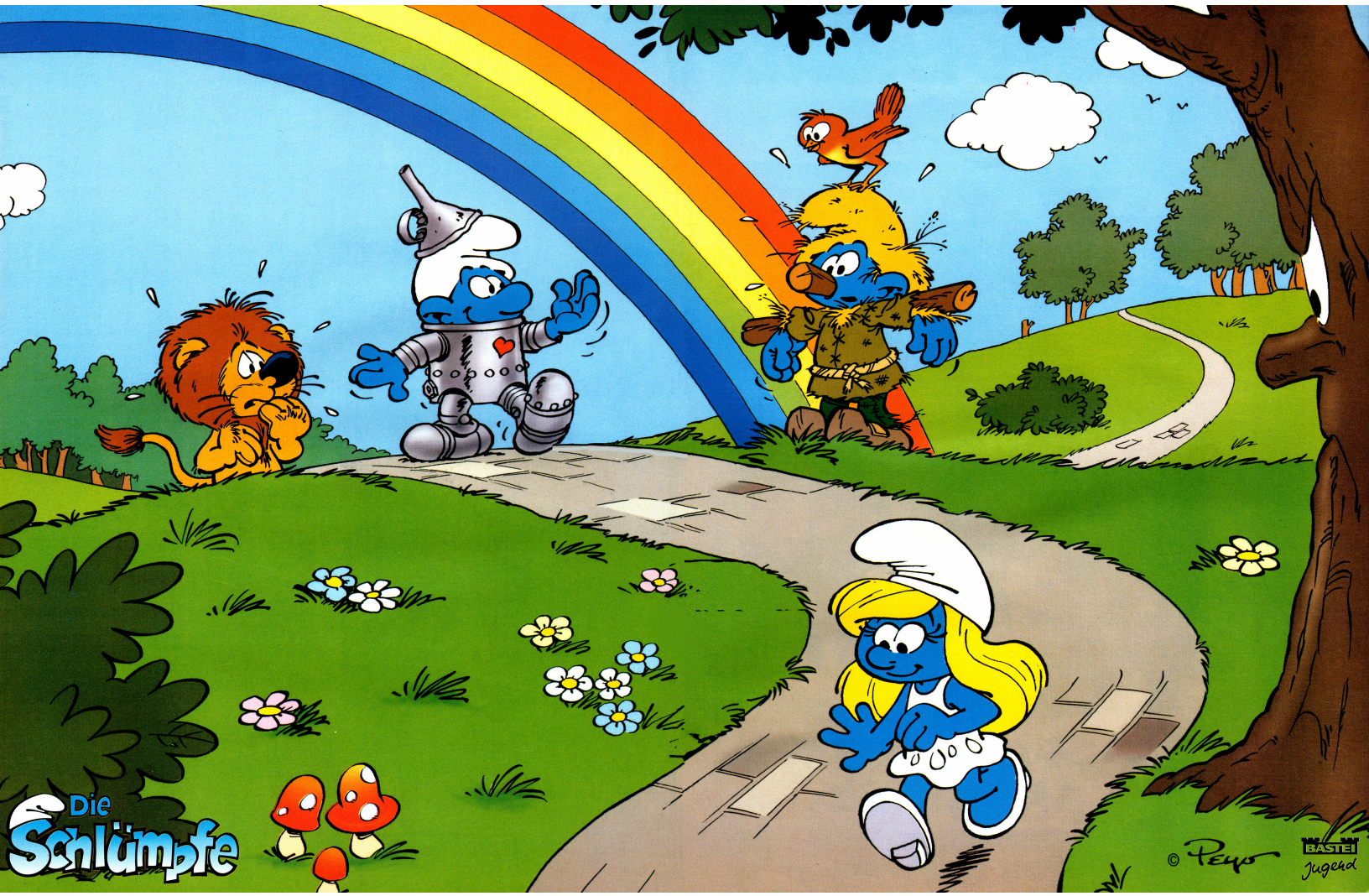
Schreib den Namen auf eine richtig frankierte Postkarte und schick diese bis 17. Juli 2000 (Datum des Poststempels) an die:

Verlagsgruppe Lübbe
Stichwort: Schlumpf-Preise
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

5x Playstation-Spiel „Die Schlümpfe“ von Infogrames

1x Kettcar „Monaco“ von Kettler

Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; das Gleiche gilt für unsere Kollegen aus der Verlagsgruppe Lübbe und deren Angehörige.
Bitte rufen Sie an, wenn Sie Fragen zu den Preisen haben: 02202/121312


Die
Schlümpfe
© Peyo
BASTEI
Jugend

Anzeige

DAS GUTE-LAUNE-PROGRAMM

FÜR SOMMER, SONNE UND FERIEN

DIE DREI SPASSMACHER GIBTS AM KIOSK.

FALLS VERGRIFFEN, EINFACH ANRUFEN: 02202-121445

Für Rechenschlümpfe

1

So, meine lieben Schlümpfe, wer kann mir sagen, wie viele rechtwinklige Dreiecke ich auf diese Tafel geschlumpft habe?

Ein rechtwinkliges Dreieck hat die gleiche Form wie dieses Dreieck. Hilfst du uns, die Lösung zu schlumpfen?

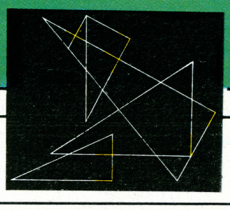
2

Kannst du dem Dummkopfschlumpf helfen, die Zahlen so in die Pyramide einzusortieren, dass immer 10 herausschlumpft, wenn man eine Seite des Dreiecks addiert?

3

Und wie musst du in dieser Aufgabe die Zeichen setzen, damit die Rechnung aufgeht?

6 3 4 2 = 10



Lösungen:

1) Es sind 9 Dreiecke. **2)** Oben die 5, rechts erst die 2 und dann die 3, links erst die 4 und dann die 1 und unten in der Mitte die 6. **3)** 6 + 3 - 4 x 2 = 10

Anzeige

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Bergisch Gladbach 2.6.2000

Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!

Frauke Agena (10)
Hagenpolder 1
26736 Krummhörn
Meine Hobbys: Handball, Lesen, Schlümpfe, Tiere, Flöte, Klavier. Ich suche eine(n) Brieffreund(in) zwischen 9 und 11 Jahren.

Daniel Hübner (11)
Groenhoffstr. 20
64347 Griesheim
Meine Hobbys: Pokémon, Schwimmen, Malen, Fahrrad fahren, Basteln, Computer spielen, Fahrrad fahren, CDs hören. Ich suche einen Brieffreund zwischen 9 und 13 Jahren.

Markus Oestreicher (11)
Kelterstr. 30
71706 Unterrieslingen
Meine Hobbys: Basteln, Computer spielen, meinen Wellensittich versorgen, Fahrrad fahren, Briefe schreiben. Ich suche einen Brieffreund, der zwischen 10 und 12 Jahre alt ist.

Eva Roddeck (9)
Waldstr. 67
58453 Witten
Meine Hobbys: Lesen, Schwimmen, Aikido, Sticker tauschen, Basteln. Ich suche eine Brieffreundin zwischen 9 und 11 Jahren.

Wer schreibt mir?

Ich suche eine Brieffreundin. Bitte Bild mitschicken.

Laura Roßel (10)
Erich-Ollenhauer-Str. 361
65199 Wiesbaden-Dotzheim
Meine Hobbys: Malen,

Daniel Bladowski
Im Stockborn 19
61440 Oberursel
Meine Hobbys: Fahrrad fahren, Schwimmen, Schlümpfe sammeln (349 Stück!). Ich suche schlumpfige Brieffreunde.

Der Große Schlumpf erzählt:

Der wandernde Händler

Eines Tages gingen die Schlümpfe in den Wald, um Erdbeeren zu pflücken. Doch als sie an eine Lichtung kamen, entdeckten sie plötzlich etwas Merkwürdiges...

Am Boden lag ein Mensch im Gras. Es schien, als sei er unter dem Gewicht eines großen Sacks zusammen gebrochen, den er auf seinem Rücken getragen hatte. Die Schlümpfe näherten sich ihm vorsichtig.

„Er atmet nur noch ganz schwach", stellte der Große Schlumpf fest. „Wir müssen ihm helfen. Er braucht Wasser und etwas zu essen."

Sofort rannten die Schlümpfe los und schafften so viel Wasser und Beeren heran, wie sie tragen konnten. Nachdem der Große Schlumpf dem Menschen etwas von dem Wasser gegeben hatte, erwachte dieser. Er erschrak, als er die Schlümpfe sah, und stieß einen ängstlichen Schrei aus.

„Hab keine Angst", versuchte der Große Schlumpf den Menschen zu beruhigen. „Wir tun dir nichts. Im Gegenteil, wir haben dir Wasser geholt und Beeren für dich gesammelt, damit du wieder zu Kräften kommst."

Nachdem der Mensch die Beeren verschlungen hatte, begann er zu erzählen, was ihm passiert war.

„Ich war auf dem Weg durch den Wald und habe mich verlaufen", berichtete er. „Und nachdem ich marschiert und marschiert und marschiert war, in der Hoffnung, meinen Weg wiederzufinden, haben mich die Kräfte verlassen."

„Aber warum hast du denn den schweren Sack die ganze Zeit mitgeschleppt?", fragte der Große Schlumpf.

„Ein wandernder Händler lässt doch seine Ware nicht zurück", antwortete der Mensch. „Und besonders nicht, wenn er so wundervolle Dinge zu verkaufen hat wie ich."

Dann öffnete der Händler seinen Sack, und zum Vorschein kam ein Sammelsurium aus Töpfen und Tellern und Kerzenhaltern und jeder Menge anderer Dinge.

„Nutzt die Gelegenheit", sagte der Händler. „Da ihr mir das Leben gerettet habt, werde ich euch Sonderpreise machen."

„Aber wir Schlümpfe haben kein Geld", erwiderte der Große Schlumpf.

„Tatsächlich?", wunderte sich der Händler. „Aber womit bezahlt ihr denn dann?"

„Wir müssen nur selten etwas bezahlen", mischte sich der Brillenschlumpf ein. „Und wenn, dann nehmen wir Nüsse."

„Na, dann nehme ich von euch eben Nüsse", sagte der Mann. „Denn es wäre ja schade, wenn euch diese Gelegenheit entginge. Seht nur mal diese schönen Teller. Was für eine Qualität!"

Der Große Schlumpf kratzte sich den Bart. Er kannte diese Händler, die keine Gelegenheit ausließen, um ein Geschäft zu machen. Er wollte aber auch nicht unhöflich sein. Da kam ihm eine Idee.

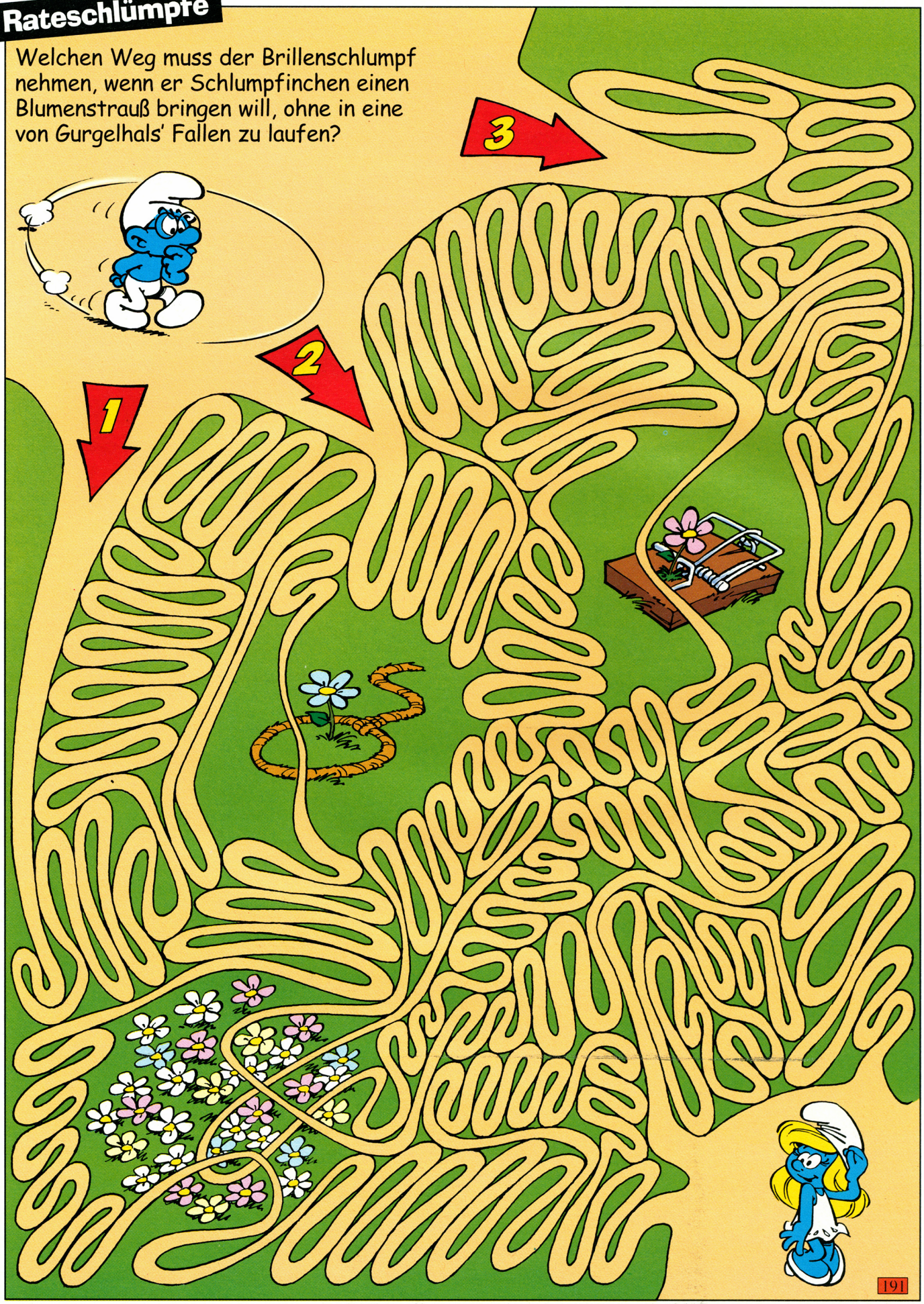
„Leider sind all deine schönen Sachen viel zu groß für uns", sagte er. „Aber ich kenne jemanden, der dir bestimmt etwas abkaufen wird, wenn du ihm ein gutes Angebot machst. Er wohnt gar nicht weit von hier."

Der Händler bekam leuchtende Augen: „Tatsächlich?"

Der Große Schlumpf schickte den Händler in die Richtung, in der der Turm von Gurgelhals lag. Der konnte den günstigen Angeboten des Händlers natürlich nicht widerstehen, und so kam es, dass Gurgelhals all sein Geld für einen Haufen Dinge ausgab, von denen er eigentlich gar nichts brauchte.

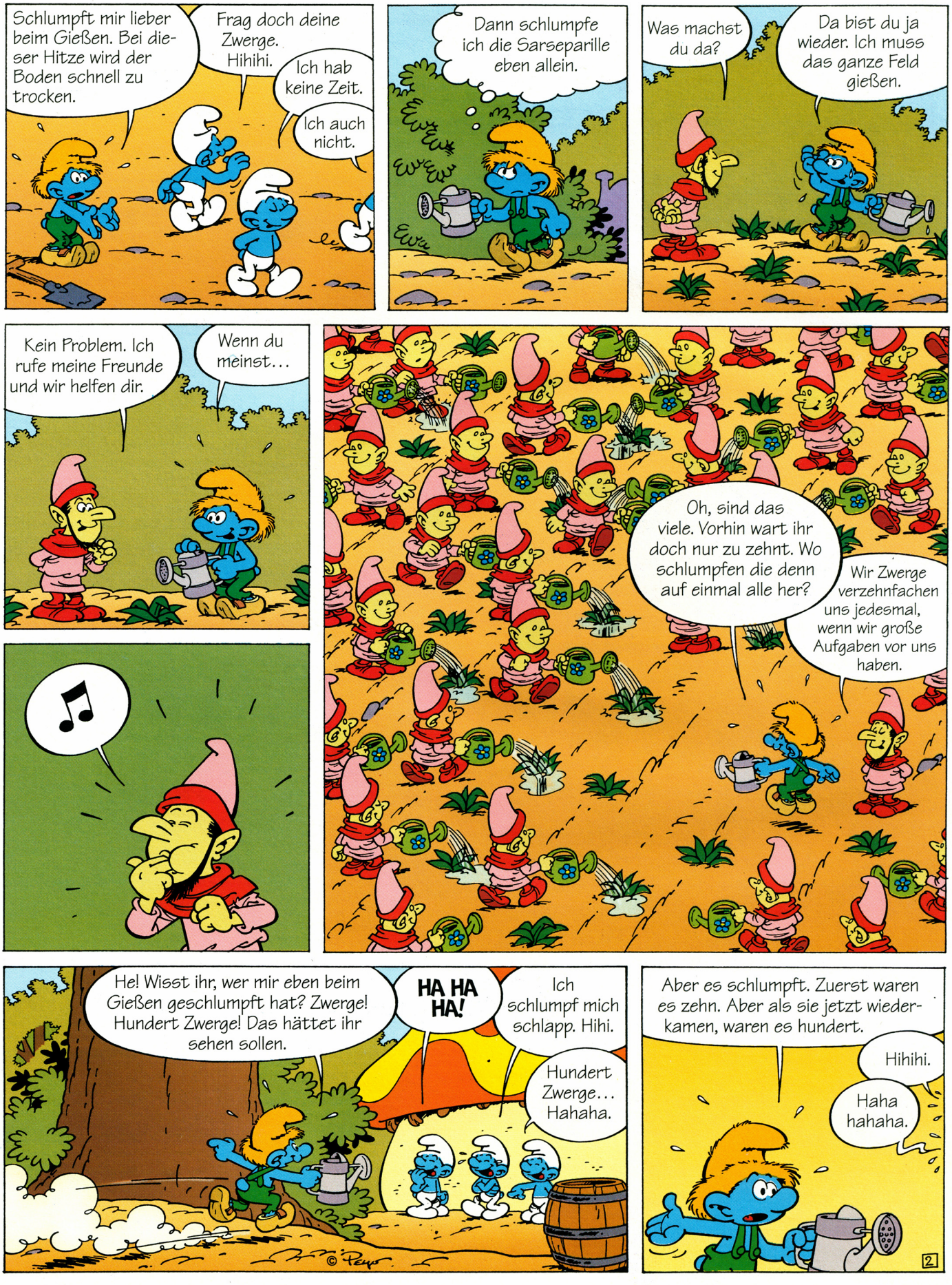
Für Rateschlümpfe

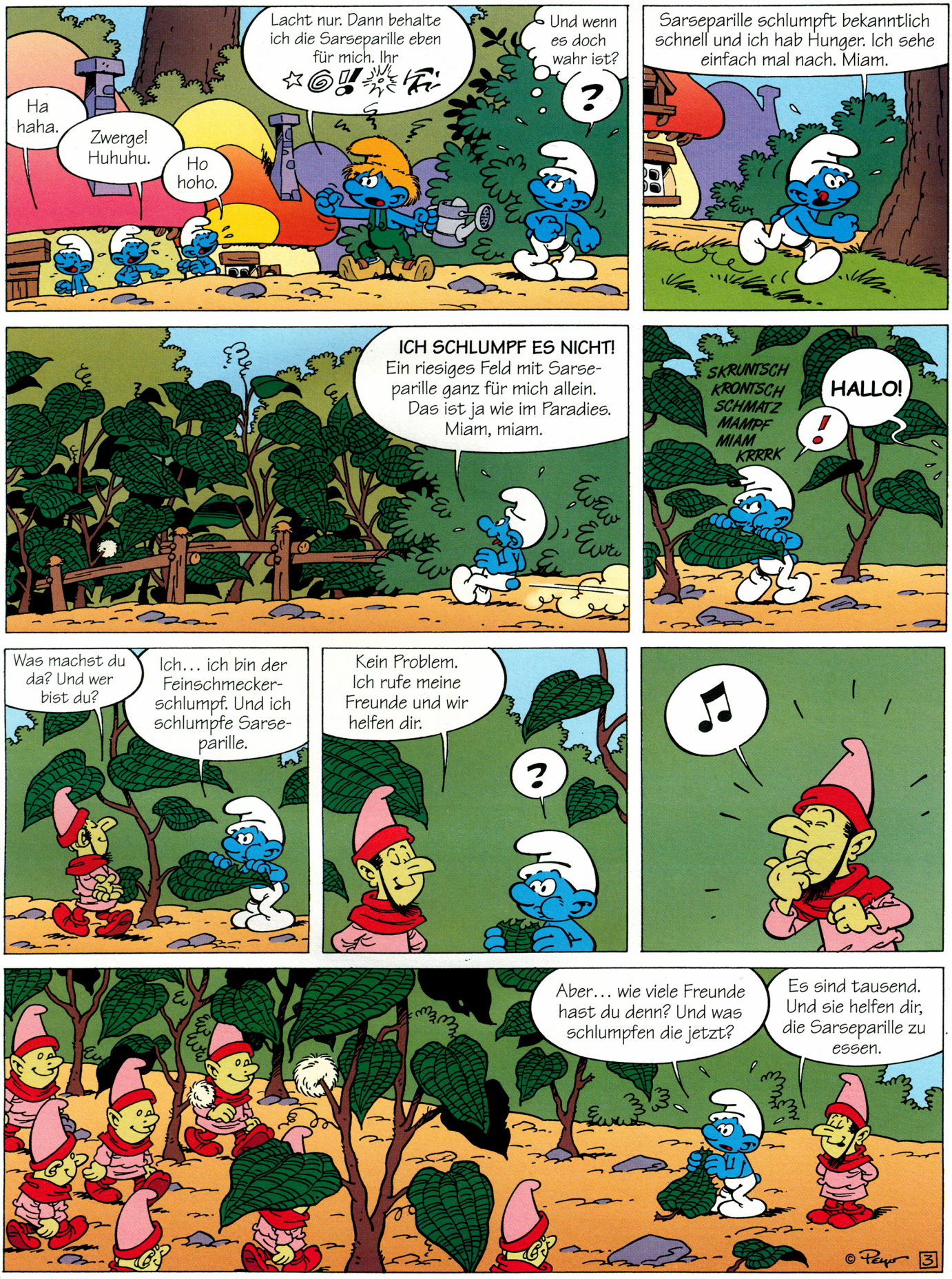
Welchen Weg muss der Brillenschlumpf nehmen, wenn er Schlumpfinchen einen Blumenstrauß bringen will, ohne in eine von Gurgelhals' Fallen zu laufen?

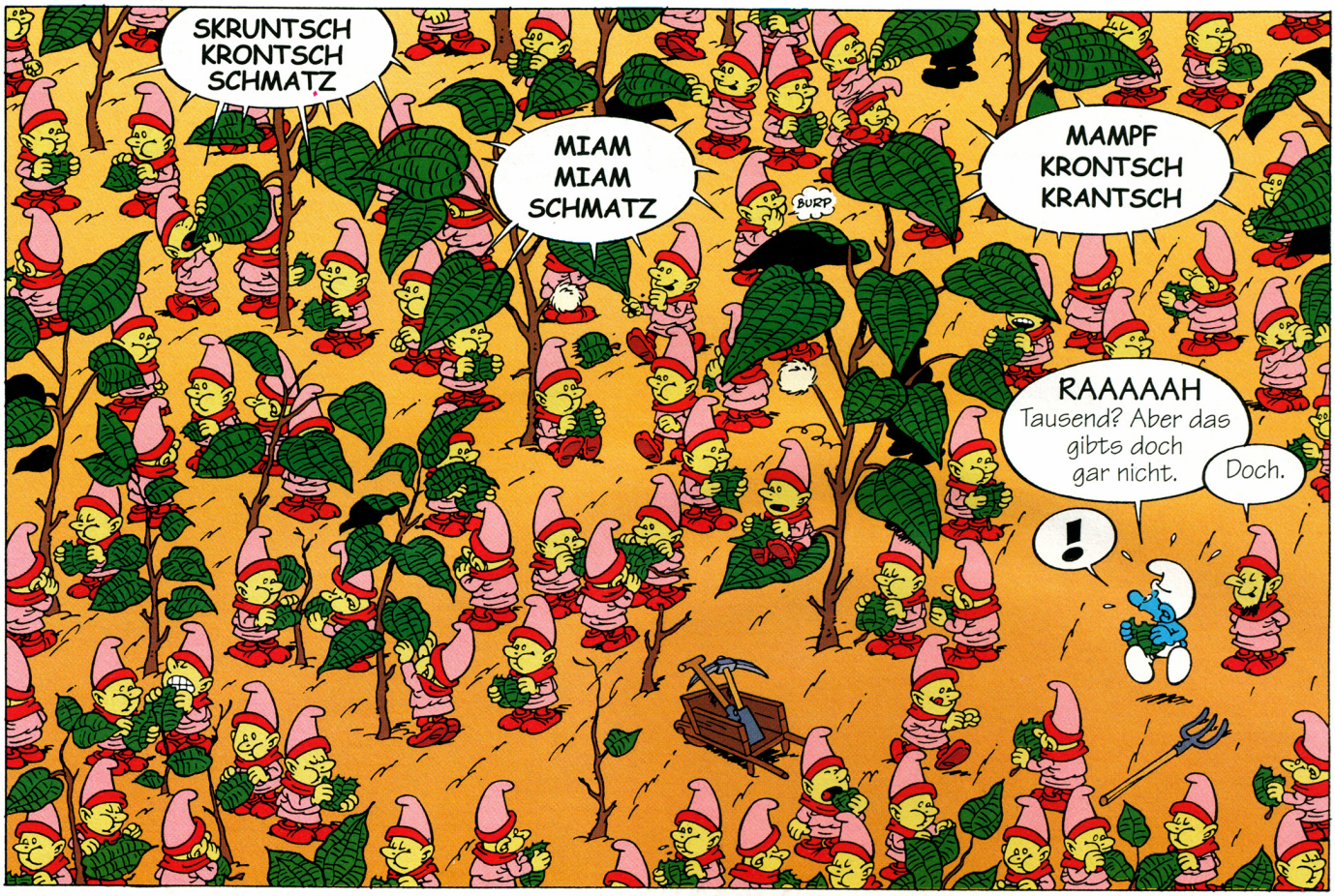


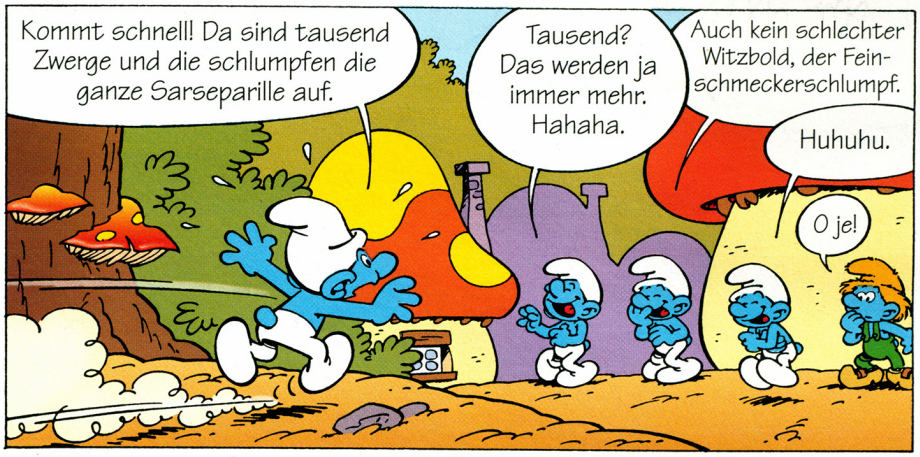
Lösung: Der einzig sichere Weg, der zuerst zur Wiese und dann zu Schlumpfinchen führt, ist Weg zwei.

Zu viel des Guten
Uff, geschafft. Ich hab den ganzen Acker umgeschlumpft. Jetzt kann ich die Sarseparille ausäen.
HALLO!
?
Was tust du denn da?
Ich säe Sarseparille aus. Deshalb habe ich den Acker umgegraben.
Soll ich dir helfen? Ich könnte meine Freunde rufen.
Das wäre echt stark.
Ui, geht das fix. Super, dass ihr gerade in der Nähe wart.
Wir sind Zwerge. Es macht uns Spaß zu helfen.
Wenig später...
Ratet mal, wen ich eben geschlumpft habe. Zwerge!
Echt?
Er hat Zwerge geschlumpft. Hahaha. Huhuhu.
Aber... es stimmt wirklich.
So ein Witzbold, dieser Gärtnerschlumpf.
Hihihi.
© Peyo
1


Schlumpft mir lieber beim Gießen. Bei dieser Hitze wird der Boden schnell zu trocken.
Frag doch deine Zwerge. Hihihi.
Ich hab keine Zeit.
Ich auch nicht.
Dann schlumpfe ich die Sarseparille eben allein.
Was machst du da?
Da bist du ja wieder. Ich muss das ganze Feld gießen.
Kein Problem. Ich rufe meine Freunde und wir helfen dir.
Wenn du meinst...
Oh, sind das viele. Vorhin wart ihr doch nur zu zehnt. Wo schlumpfen die denn auf einmal alle her?
Wir Zwerge verzehnfachen uns jedesmal, wenn wir große Aufgaben vor uns haben.
He! Wisst ihr, wer mir eben beim Gießen geschlumpft hat? Zwerge! Hundert Zwerge! Das hättet ihr sehen sollen.
HA HA HA!
Ich schlumpf mich schlapp. Hihi.
Hundert Zwerge... Hahaha.
Aber es schlumpft. Zuerst waren es zehn. Aber als sie jetzt wiederkamen, waren es hundert.
Hihihi.
Haha hahaha.
© Peyo
2


Ha haha.
Zwerge! Huhuhu.
Ho hoho.
Lacht nur. Dann behalte ich die Sarseparille eben für mich. Ihr
☆6!
Und wenn es doch wahr ist?
?
Sarseparille schlumpft bekanntlich schnell und ich hab Hunger. Ich sehe einfach mal nach. Miam.
ICH SCHLUMPF ES NICHT!
Ein riesiges Feld mit Sarseparille ganz für mich allein. Das ist ja wie im Paradies. Miam, miam.
SKRUNTSCH KRONTSCH SCHMATZ MAMPF MIAM KRRRK
HALLO!
!
Was machst du da? Und wer bist du?
Ich... ich bin der Feinschmeckerschlumpf. Und ich schlumpfe Sarseparille.
Kein Problem. Ich rufe meine Freunde und wir helfen dir.
?
Aber... wie viele Freunde hast du denn? Und was schlumpfen die jetzt?
Es sind tausend. Und sie helfen dir, die Sarseparille zu essen.
© Peyo
3


SKRUNTSCH KRONTSCH SCHMATZ
MIAM MIAM SCHMATZ
BURP
MAMPF KRONTSCH KRANTSCH
RAAAAAH
Tausend? Aber das gibts doch gar nicht.
Doch.
!


Kommt schnell! Da sind tausend Zwerge und die schlumpfen die ganze Sarseparille auf.
Tausend? Das werden ja immer mehr. Hahaha.
Auch kein schlechter Witzbold, der Feinschmeckerschlumpf.
Huhuhu.
O je!

Schlumpft alle mit, bevor es zu spät ist.

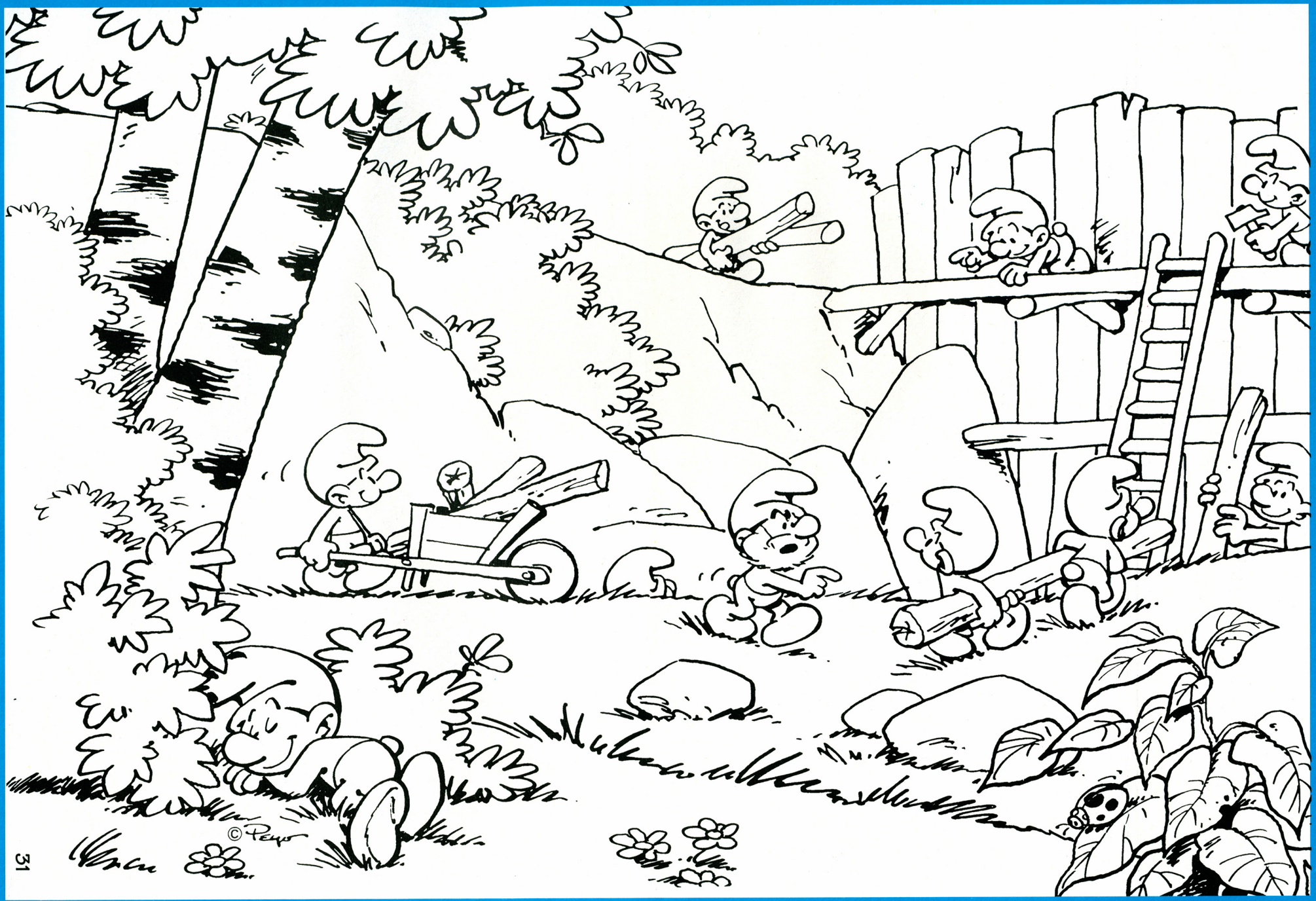
!
O Schreck. Sie haben die ganze Sarseparille aufgeschlumpft.
Hihi.
?
!

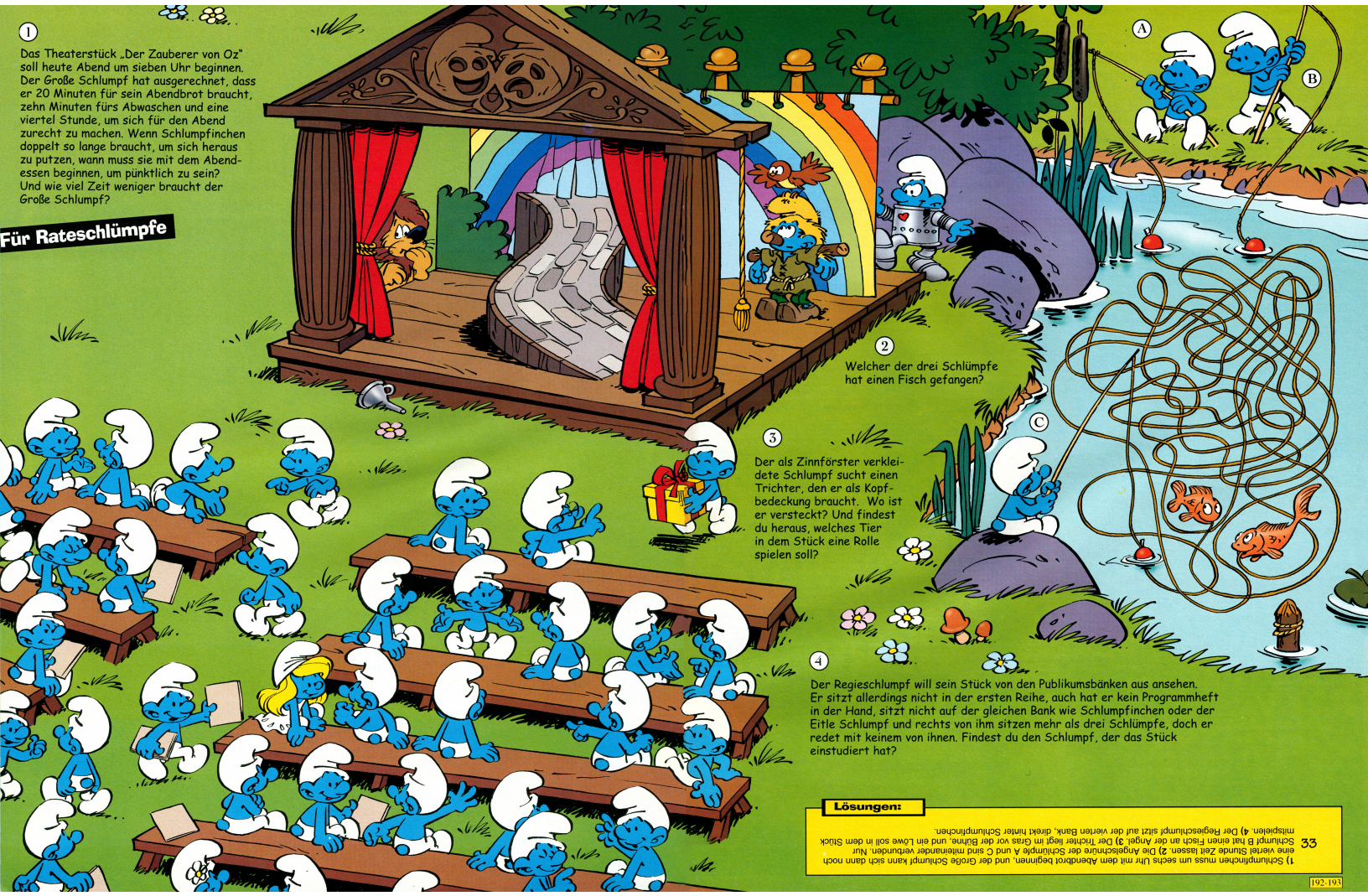
Das ist alles deine Schuld, Feinschmeckerschlumpf!
RAAH!
Aber ich wollte doch nur... Aua!
© Peyo

4

ENDE

Buntmalseite





Für Rateschlümpfe

1

Das Theaterstück „Der Zauberer von Oz" soll heute Abend um sieben Uhr beginnen. Der Große Schlumpf hat ausgerechnet, dass er 20 Minuten für sein Abendbrot braucht, zehn Minuten fürs Abwaschen und eine viertel Stunde, um sich für den Abend zurecht zu machen. Wenn Schlumpfinchen doppelt so lange braucht, um sich heraus zu putzen, wann muss sie mit dem Abendessen beginnen, um pünktlich zu sein? Und wie viel Zeit weniger braucht der Große Schlumpf?

2

Welcher der drei Schlümpfe hat einen Fisch gefangen?

3

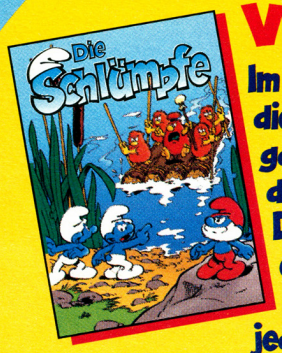
Der als Zinnförster verkleidete Schlumpf sucht einen Trichter, den er als Kopfbedeckung braucht. Wo ist er versteckt? Und findest du heraus, welches Tier in dem Stück eine Rolle spielen soll?

4

Der Regieschlumpf will sein Stück von den Publikumsbänken aus ansehen. Er sitzt allerdings nicht in der ersten Reihe, auch hat er kein Programmheft in der Hand, sitzt nicht auf der gleichen Bank wie Schlumpfinchen oder der Eitle Schlumpf und rechts von ihm sitzen mehr als drei Schlümpfe, doch er redet mit keinem von ihnen. Findest du den Schlumpf, der das Stück einstudiert hat?

Lösungen:

1) Schlumpfinchen muss um sechs Uhr mit dem Abendbrot beginnen, und der Große Schlumpf kann sich dann noch eine viertel Stunde Zeit lassen. 2) Die Angelschnüre der Schlümpfe A und C sind miteinander verbunden. Nur Schlumpf B hat einen Fisch an der Angel. 3) Der Trichter liegt im Gras vor der Bühne, und ein Löwe soll in dem Stück mitspielen. 4) Der Regieschlumpf sitzt auf der vierten Bank, direkt hinter Schlumpfinchen.



VORSCHAU

Im nächsten Heft bekommen die Schlümpfe unerwartet ganz seltsamen Besuch. Und der sorgt für allerlei Trubel im Dorf. Außerdem gibts wieder ein großes Preisausschreiben mit vielen tollen Gewinnen, jede Menge Spiel- und Ratespaß und natürlich schlumpfige Geschichten und lustige Comics.

Das nächste Heft erscheint am 18. Juli.

Ihr findet unser Schlumpfheft auch im Internet: www.kidsweb.de

Zwei Kannibalen braten sich einen Clown. Sagt der eine: „Findest du nicht auch, dass der etwas komisch schmeckt?"

Der Brillenschlumpf und der Dummkopfschlumpf kommen an einem Dorf vorbei, dessen Kirchturm zwei Uhren hat. Die Uhren zeigen aber unterschiedliche Zeiten an. „Nun sieh dir diese Menschen an", mäkelt der Brillenschlumpf. - „Wieso denn?", fragt der Dummkopfschlumpf. „Wenn sie die gleiche Zeit anzeigen würden, wozu bräuchten sie dann zwei Uhren?"

„Wie alt bist du denn?", fragt die Lehrerin den kleinen Paul. - „Sechs." - „Und was möchtest du mal werden?" Paul überlegt einen Augenblick: „Sieben."

Ein kleiner Igel hat sich verirrt und ist in das Gewächshaus des Botanischen Gartens geraten. Es ist stockfinster dort, und der Igel hat große Angst. Jedes Mal, wenn er zufällig an einen Kaktus stößt, piepst er: „Mami, bist du das?"

„Achtung, Autofahrer!", sagt die Stimme im Radio. „Auf der Autobahn Richtung Frankfurt kommt ihnen ein Geisterfahrer entgegen." - „Einer?", brummelt der Griesgramschlumpf vor sich hin. „Das müssen Hunderte sein!"

ABO-KUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, Fax: 0451/4906-670

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❑ bequem durch Bankeinzug ❑ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Name, Vorname _____

Geb.-Datum _____

Straße, Hausnummer _____

Telefon/Fax _____

Postleitzahl, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche bei der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Die Schlü400
Die Schlümpfe 00400

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich in der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge, Michael Schönenbröcher • Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski • Anzeigenleitung: Thomas Brümmer • Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Arno Ferralis. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.1.2000
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Markus Klei (Stellv.)
Importeur in Österreich: Fröhlich Handelsservice GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach • Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht • Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt • Verlag und Redaktion haften nicht für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

Wichtig, bitte aufbewahren!
Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbahrung innerhalb einer Woche bei der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, wiederrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).
Abgeschickt am:

© Peyo - 2000 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

SCHLUMPFEREIEN: Pech gehabt

GRIESSPUDDING
Michi
Müller &
DIE GRIESSPUDDING-BANDE!
Macht mit beim Michi Müller Online-Game!
Auf den Grieß, fertig, los!
Ab ins Internet! Beim lustigen Grießpudding-Spiel von Michi Müller erwarten euch tolle Gewinne: nur vom 23.5. bis 23.8.2000!
http://www.michi-mueller.de
müller
Michi Müller
+VITAMINE +CALCIUM
GRIESSPUDDING
VANILLA
Milch
NEU
200g (4x50g)
Michi Müller. Lecker macht lustig!